**Evne- og Færdighedsregler
Indledning:**
Velkommen til skabelsen af din rolle! For at købe evner og færdigheder til din rolle skal du bruge ErfaringsPoint (EP) – disse får du to (2) af hver gang du møder op til træning. Når du laver din rolle starter du med 25 EP (mennesker starter med 60 EP).

Spillernavn:

Her skriver du dit rigtige navn. Husk at skrive både fornavn og efternavn!

Rollenavn:

Her skriver du din rolles navn. Navnet må ikke være fra en film, tegneserie eller lignende! Før, mellem og efter for- og efternavn kan du evt. skrive kælenavn, titler, osv.

Art:

Her vælger du din rolles art. Af spilbare arter findes der: Mennesker, Halvlange, Dværge, Solelvere, Djinni eller Gobliner.

Profession:
Her skriver du hvad din rolles arbejde/levevej er. Eksempler på professioner: bonde, soldat, præst, magibruger, lejemorder, tyv, smed, tømrer, læge eller alkymist.

Karaktertræk og motivation:

Her skriver du om din rolles karaktertræk og motivation.
Karaktertræk er hvordan din rolles personlighed er. Du kan f.eks. være grådig, madglad, problemopsøger, voldelig, fjendtlig, pessimist, sørgmodig, alvorlig, arrogant, tålmodig, lattermild eller indadvendt. Motivation er hvad der driver din rolle. Det kan f.eks. være penge, magt, fred, nysgerrighed, ære eller at missionere for din gud.

Mål:

Her skriver du om din rolles mål. Der er både korte og lange mål og fortæller noget om den retning du ønsker at rollespillet skal tage for din rolle. Korte mål kan som regel klares indenfor en overskuelig tidsperiode (én til fem spilgange), hvor lange mål ikke nødvendigvis behøver gå i opfyldelse – men man forsøger altid at arbejde sig hen mod det. Eksempler på mål: anskaf en magisk genstand, bliv ansat i kroen, blive præst i Sværddybs Vegilshus, blive slået til ridder, opnå stor rigdom eller at få dedikeret heltemodige kvad udfra egne gerninger.

Baggrundshistorie:
Her skriver du om rolles baggrund, dvs. f.eks. hvor kommer din karakter fra? Hvorfor er din karakter i Sværddyb? Hvad er noget fantastisk/livsændrende/forfærdeligt din karakter har oplevet? Hvem er dine forældre? osv.

**Evner og færdigheder:**Alle arter starter med forskellige evner og færdigheder – nogle starter også med Indre Talenter.
**Mennesker**:
KropsPoint: 1/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 1
Fysik: 1
Intelligens: 1
Visdom: 1

**Halvlange**:
KropsPoint: 1/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 2
Fysik: 1
Intelligens: 1
Visdom: 2

Evner:
Lommetyveri: 1

Må derudover vælge en af følgende evner: Agerbrug, Bage eller Brygge.

Indre Talenter:
Forvirring

**Dværge**:
KropsPoint: 2/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 2
Fysik: 2
Intelligens: 1
Visdom: 1

Evner:
Mine

Indre Talenter:
Mørkesyn

Runesmedning

**Solelvere**:
KropsPoint: 1/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 1
Fysik: 2
Intelligens: 2
Visdom: 2

Evner:
Sygdomsimmunitet: 1
Urtekundskab: 1

Jage

**Djinni**:
KropsPoint: 1/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 1
Fysik: 1
Intelligens: 2
Visdom: 2

Evner:

Læse og Skrive: 1

Alkymi: 1

Indre Talenter:
Magisk Dygtiggørelse

**Gobliner**:
KropsPoint: 1/1/1

Færdigheder:
Behændighed: 2
Fysik: 1
Intelligens: 1
Visdom: 1

Evner:
Lommetyveri: 1

Jage

Indre Talenter:
Forvirring
Mørkesyn

**Færdigheder:**

Alle roller har fire færdigheder. Disse fortæller noget om f.eks. hvor intelligent din rolle er, eller hvor god fysisk form du er i. Færdighederne er ikke ting din rolle kan, men nogle forudsætninger for at lære bestemte evner. Alle færdigheder har en værdi fra 0 til 4. De fire færdigheder hedder:
- Behændighed (forkortet til B)
- Fysik (forkortet til F)
- Intelligens (forkortet til I)
- Visdom (forkortet til V)

Der findes til disse færdigheder flere evner med forskellige niveauer. Nogle arter starter med bestemte evner, men alle arter kan købe dem. Der er også enkelte evner der kræver at du besidder en anden evne i forvejen. Alle evner (inkl. Indre Talenter) har et minimumskrav til hvilket niveau man skal have i en bestemt færdighed, og for at du kan købe dig til et højere niveau i en evne skal du først købe den tilknyttede færdighed til det tilsvarende niveau. F.eks. kræver Urtekundskab 1 at du har Intelligens på 2 – Urtekundskab 2 kræver at du har Intelligens på 3, osv.

Behændighed:
Følgende evner kræver et specifikt niveau i Behændighed:
- Snigmord (1 niveau - kræver B på 3)
- Lommetyveri (3 niveauer - kræver B på 1)
- Låsesmedning (3 niveauer - kræver B på 1)
- Åbne Låse (3 niveauer - kræver B på 1)
- Bage (1 niveau - kræver B på 1)
- Brygge (1 niveau - kræver B på 1)
- Fiske (1 niveau - kræver B på 1)
- Garveri (1 niveau - kræver B på 1)
- Jage (1 niveau - kræver B på 1)
- Tømre (1 niveau - kræver B på 1)

Fysik:

Følgende evner kræver et specifikt niveau i Fysik:
- Udholdenhed (i alt 4 niveauer; to i kroppen, et i armene og et i benene - kræver F på 3)
- Giftimmunitet (3 niveauer - kræver F på 2)
- Sygdomsimmunitet (3 niveauer - kræver F på 2)
- Bonk (1 niveau - kræver F på 2)
- Agerbrug (1 niveau - kræver F på 1)
- Mine (1 niveau - kræver F på 1)
- Smede (1 niveau - kræver F på 1)
- Træfældning (1 niveau - kræver F på 1)

Intelligens:
Følgende evner kræver et specifikt niveau i Intelligens:
- Forhør/Tortur (3 niveauer - kræver I på 1)
- Sladder og Rygter (3 niveauer - kræver I på 1)
- Fauntasiakundskab (1 niveau - kræver I på 3)
- Læse og Skrive (3 niveauer - kræver I på 2)
- Forfalske (1 niveau - kræver kundskaben ”Læse og Skrive” på niveau 1 + I på 2)
- Lægekundskab (3 niveauer - kræver I på 2)
- Urtekundskab (3 niveauer - kræver I på 2)
- Alkymi (3 niveauer - kræver I på 2)
- Giftkundskab (3 niveauer - kræver I på 2)
Visdom:Følgende evner kræver et specifikt niveau i Visdom (bemærk at det kun er præster/magibrugere der kan købe disse evner!):
- Hatto, Sifentia, Jazbur, osv. (guderne / præsterne) eller Cantus, Bentri, Notor, osv. (magibrugerne) (5 niveauer - kræver V på 0, men stiger ligesom alle andre evner)
---
**Agerbrug:**
*”Eij, je glæder mæ godt nok til a’ smage dit dejlige brø’”, sagde Ivan Mikkelsen, og stillede sin store sæk korn på bagerens bord.*
Agerbrug giver dig muligheden for at så og høste. Agerbrug kræver, at du har en mark, hvor du så i ti minutter rollespiller at du pløjer, sår, luger og høster. Herefter går du til Døden og får 1 ressource. Husk at du kun kan bruge evnen én gang pr. spilgang!

**Alkymi:**

*”Hæhæhæ…” grinte videnskabsmanden Helvor for sig selv, da han hældte den grønne væske sammen med den gule. Det var den dag Helvor mistede sit laboratorium – og sit hår.*
Alkymi giver dig muligheden for at lave eliksirer. Alle eliksirer læres til træning eller ingame. Alkymi kræver, at du har flere glas, hvor du så i ti minutter rollespiller at du laver en eliksir ved at du blander forskellige ting sammen (der behøver ikke være noget væske i glassene). Herefter går du til Døden og får 1 valgfri eliksir på tilsvarende niveau eller lavere som du har i evnen. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Bemærk at du kun kan lave eliksirer på det niveau eller lavere som du har i Alkymi, og at du desuden også kan identificere eliksirer på det samme eller lavere niveau som du selv har.

**Bage:**

*”Så er der kage!!”, råbte Hr. Efterben, og tog sin store, velduftende kage ud af ovnen. Da han vendte sig om, var der mange smilende ansigter der så afventende på ham.*
Bage giver dig muligheden for at bage. Bage kræver, at du har en ovn, hvor du så i ti minutter rollespiller at du tænder ovnen, blander og ælter dejen og venter på at den er bagt færdigt. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Herefter kan du via evnen give dig selv eller en anden +1 KropsPoint i kroppen.

**Bonk:**
*Med et enkelt slag i baghovedet væltede vagten bevidstløs om.*
Bonk giver dig muligheden for at bonke folk. Bonk kræver, at du kommer uopdaget ind på offeret bagfra, hvor du så slår personen på skulderen med en lille kølle og hvisker ”bonk” – herefter falder offeret bevidstløs om i fem minutter, eller indtil personen bliver angrebet. Husk at folk med hjelme ikke kan bonkes og at Bonk ikke kan bruges i kamp!

**Brygge:**

*Efter Vilba havde brygget færdigt, vendte han sig om og råbte igennem larmen i krostuen: ”Så er øllet klart og frisk fra tønden!”. Der lød råb af glæde ved det nærmeste bord, og alle kiggede forventningsfuldt op mod ham.*
Brygge giver dig muligheden for at brygge. Brygge kræver, at du har et kar eller en kedel og nogle flasker, hvor du så i ti minutter rollespiller at du brygger. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Herefter kan du via evnen gøre en anden person til din kammerat i en halv time (fungerer ligesom formularen ”Charmer Person”).

**Fauntasiakundskab:**

*Den gamle historiefortæller kaldte folkene i landsbyen sammen.”Jeg ønsker at oplyse jer alle om den Kongelov vi lever efter - Æret været Kongen og Vegil!”, sagde han og begyndte dernæst at læse op, langsomt, men med en sikker klang - han havde trods alt fået eksemplaret for mange måneder siden. Folkene i landsbyen undrede sig meget over hvorfra han mon havde skaffet Kongeloven - kun en person med en usædvanlig viden om Fauntasia kunne have fået fat i den.*Fauntasiakundskab giver dig muligheden for at få informationer om bestemte ting fra og i Fauntasia. Det foregår således, at du engang imellem inden spilstart får udleveret særlig information om nogle emner – det er altså ikke sikkert det sker hver spilgang.

**Fiske:**
*”Khan fange stor fisk!”, brølede orkernes høvding og flåede vildt i sin fiskestang. En gammel, brun støvle kom flyvende op af vandet, og den nærmeste goblin skreg højlydt af grin. Khan stirrede vantro på den, og greb i sin vrede ud efter goblinen, hvorefter han i sit raseri slyngede den i vandet med et brøl. Khan gloede olmt på de andre orker, som skyndte sig at rose den meget flotte støvle.*
Fiske giver dig muligheden for at fiske. Fiske kræver, at du enten har en fiskestang og madding, en trefork/spyd eller et net, hvor du så i ti minutter rollespiller at du fisker. Herefter går du til Døden og får 1 ressource. Husk at du kun kan bruge evnen én gang pr. spilgang!

**Forfalske (kræver evnen ”Læse og Skrive” på niveau 1):**
*Forfalskeren kiggede selvhøjtideligt på manden i den røde kåbe og smilede. ”Nåh, hvad siger du så? En perfekt kopi, hva'?”. Han holdt det forfalskede dokument op foran ansigtet. Manden i den røde kåbe nikkede og gav uden et ord forfalskeren nogle skinnende guldmønter.*
Forfalske giver dig muligheden for at forfalske forskellige dokumenter som f.eks. adelsbreve, ordrer eller skattekort. Forfalske kræver at du har evnen ”Læse og Skrive” samt et blankt stykke papir. For at kunne afsløre om et dokument er forfalsket, skal du også have købt evnen.

**Forhør/Tortur:**
*Imladrio hvæssede klingen på sin kniv og lod et stykke silke falde over den - det blev kløvet i to da det ramte klingen. Imladrio viste et grumt smil, og vendte sig mod sit offer...*
Forhør/Tortur giver dig muligheden for at forhøre/tortere folk. Forhør/tortur kræver at du har noget der kan påføre personen smerte, hvor du så i ti minutter rollespiller at forhøre/tortere offeret.

Niveau 1. Du kan få svar på ét spørgsmål fra offeret.

Niveau 2. Du kan få svar på tre spørgsmål fra offeret.

Niveau 3. Du kan få svar på alle spørgsmål fra offeret.

Bemærk at man højst må holde nogen tilfangetaget i en halv time, medmindre andet aftales.

**Garveri:**
*Garver Jensens hus er det længst væk fra bymidten; der stinker nemlig altid af de døde dyreskind, som jægerne har dræbt. Men lugten er ligegyldig så længe folk handler hos ham – alle har jo af og til brug for en sadel til hesten, eller også skal der lappes læderrustninger efter grænsekonflikter. Således tænkte garver Jensen mens han langede endnu et vandskind over disken.*
Garveri giver dig muligheden for at lave læder. Garveri kræver, at du har noget læder, en kniv samt en kurv, hvor du så i ti minutter rollespiller at arbejde med læder. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Herefter kan du via evnen forbedre en læderrustning så den får ét flydende livspoint (varer resten af spilgangen eller indtil mistet).

**Giftimmunitet:**
*Manden i den store, sorte kåbe så overrasket til imens elveren drak af det krus han lige havde forgiftet - uden at dø!*
Giftimmunitet giver dig muligheden for at modstå gifte, og du kan modstå gifte på det samme niveau eller lavere som du har i Giftimmunitet.

**Giftkundskab:***Goblinen Tix så sig om til alle sider, mens han hurtigt bevægede sig mod Sværddybs grænse. Da han nåede sin destination trådte en anden goblin frem fra skyggerne. ”Har du urten med?!”, skreg den skingert. Tix nikkede, og spurgte ligeså: ”Og hvad med min gave?”. Goblinen nikkede til svar. Tix smilede ubehageligt, og de byttede hurtigt varer.*
Giftkundskab giver dig muligheden for at lave gifte. Alle gifte læres til træning eller ingame.
Giftkundskab kræver at du har flere glas, hvor du så i ti minutter rollespiller at du laver en gift ved at du blander forskellige ting sammen (der behøver ikke være noget i glassene). Herefter går du til Døden og får 1 valgfri gift på tilsvarende niveau eller lavere som du har i evnen. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Bemærk at du kun kan lave gifte på det niveau eller lavere som du har i Giftkundskab, og at du desuden også kan identificere gifte på det samme eller lavere niveau som du selv har.

**Indre Talent:**

*Orkhøvdingen Blod kiggede i spejlet og så sig selv, nu helt rød i hovedet og med horn i panden.
En stemme lød derefter i hans hoved: ”Blod, du har åbnet dit sind og lukket mig ind. Jeg vil give dig kræfterne til at lukke dine sår og få folk til at frygte dig. Folk vil ikke kunne tage dit liv, for du vil altid vende tilbage igen. Til gengæld for mine kræfter skal jeg have kontrol over din krop i tre timer om dagen. Hvad siger du, Blod?”. Orkhøvdingen Blod gryntede som svar.*

Indre Talent giver dig muligheden for at lære indre talenter. Se dokumentet ”Indre Talenter” for mere information om indre talenter samt deres respektive krav og pris.

**Jage:**
*”Derovre...”, hviskede Fearl. ”Kan du se den kronhjort? Den bliver god aftensmad...”. Han spændte sin bue til øret og tog sigte...*
Jage giver dig muligheden for at gå på jagt. Jagt kræver at du har en bue eller konstruerer en fælde, hvor du så i ti minutter rollespiller, at du jager et eller flere dyr eller venter på at et dyr går i din fælde. Herefter går du til Døden og får 1 ressource. Husk at du kun kan bruge evnen én gang pr. spilgang!

**Lommetyveri:**
*Det var sent om natten, da goblinen Kauka udvalgte sit offer. Sværddybs kro havde først nu smidt de sidste kunder ud, og en fuld gæst brokkede sig højlydt. Goblinen, skjult af nattens mørke, listede frem mod ham, tog hans pung, og forsvandt så hurtigt som han var kommet. Ikke lang tid efter kunne man høre ham råbe; ”Hvor er min pung?!” i en blanding af forvirring og frustration.*
Lommetyveri giver dig muligheden for at stjæle ting eller andre spilleres genstande/penge. Lommetyveri kræver, at du holder en knyttet hånd tæt ved det, du vil stjæle i et stykke tid – du må ikke blive opdaget i, at du er ved at stjæle (hvis det sker, skal du starte forfra!). Når du at tælle færdigt hvisker du ”lommetyveri” til den du bestjæler og personen skal herefter give dig op til tre af deres spilgenstande (mønter, magiske genstande, osv.) personen har i nærheden af det sted du holdt din hånd, f.eks. en lomme – dette gøres offgame. Det er også muligt at give folk ting i hemmelighed i stedet for at stjæle, eller blot at se hvad folk har på sig uden at stjæle det.

Niveau 1. Du skal tælle til tyve.

Niveau 2. Du skal tælle til ti.

Niveau 3. Du skal tælle til fem.

**Lægekundskab:**
*Lægen så bekymret på sin patient. ”Hmm... ja ... den grønlige hud tyder desværre på… Ja, jeg beklager virkelig, men du har fået Orkitis…”. Lægen gik videre til sin næste patient og undersøgte ham. Han smilede venligt, og sagde derefter: ”Arh ja, du er sluppet heldigt, min ven. Du har drukket en gift kaldet Ildvand, men den er heldigvis meget nem at kurere!”*
Lægekundskab giver dig muligheden for at yde førstehjælp samt at finde ud af hvad en person fejler. Lægekundskab kræver at du i ti minutter rollespiller at undersøge en person. Såfremt dit niveau i Lægekundskab er tilsvarende eller højere end den gift/sygdom, din patient er inficeret med, kan du identificere den og dens modgift - såfremt sådan en findes. Førstehjælp kræver at du har forbindinger. For at yde førstehjælp skal blot rollespille at du lægger en skadet kropsdel i forbindinger.
Niveau 1: Du kan yde førstehjælp hvor du kan forbinde folks kroppe, arme og ben. Dette giver efter fem minutter 1 mistet KropsPoint tilbage i den forbundne kropsdel, såfremt den forud for førstehjælpen havde ét eller flere KropsPoint tilbage. Man kan altså ikke helbrede mistede lemmer.

Niveau 2: Du kan sætte afhuggede lemmer på plads igen ved at forbinde dem. Dette giver efter fem minutter 1 Kropspoint til den pågældende kropsdel, som til gengæld ikke kan bruges de næste 15 minutter. Dette kan ikke bruges til at genoplive døde.

Niveau 3: Du kan genoplive døde. Personen er nu meget omtumlet, fysisk svag og kan hverken løbe, slås eller kaste formularer i de næste 15 minutter. Når de 15 minutter er gået, har personen 1/1/1 i Kropspoint, og dertil er alle effekter såsom formularer, flydende livspoint, urter, eliksirer, gifte og sygdomme fjernet. Bemærk at personen nu IKKE længere er velsignet!

**Læse og Skrive:**
*Der stod et skilt ved vejen, og Arton så lidt på det inden han spurgte sin ven hvad der stod. ”Sværddyb er 3 kilometer mod vest”, læste Tol, og de to mænd fortsatte herefter deres rejse.*
Læse og Skrive giver dig muligheden for at læse og skrive. Bemærk at hver art har sit eget sprog og at niveau 1 derfor altid er din egen arts sprog.

Niveau 1. Du kan læse og skrive din egen arts sprog.

Niveau 2. Du kan læse og skrive et sprog mere udover din egen arts sprog.
Niveau 3. Du kan læse og skrive to sprog mere udover din egen arts sprog.

**Låsesmedning:**
*”Se så her...”, sagde gamle Jarl, byens skomager og låsesmed, ”det her er det mest komplicerede jeg kan præstere.”*
Låsesmedning giver dig muligheden for at lave låse. Låsesmedning kræver at du har en lille hammer, hvor du så i 10 minutter rollespiller at lave en lås. Herefter går du til døden og får 1 lås tilsvarende til eller lavere end dit niveau. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen!

**Mine:**

*Dværgenes leder, Ogur Bronzefod, havde brugt de sidste mange timer i Sværddybs Mine - indtil videre uden held. Ogur gav dog ikke så let op, og fortsatte ufortrødent med at lede efter det jern han manglede til sin krigshammer. Han smilede stort, men dog noget overrasket, da han i stedet fandt en stor og funklende krystal. Jernet måtte vente til en anden dag, tænkte Ogur ved sig selv, da han triumferende vandrede mod Sværddyb By.*
Mine giver dig muligheden for at mine. Bemærk at miner er mørke og enten kræver ”Mørkesyn” eller lys for at kunne se. Mine kræver, at du er i en mine og har en minehakke, hvor du så i 10 minutter rollespiller at mine. Herefter går du til Døden og får 1 ressource. Husk at du kun kan bruge evnen én gang pr. spilgang!

**Sladder og Rygter:**

*Elgar og hans ven sad på kroen, og havde lige bestilt noget mad og drikke, da Elgar hviskede sin ven i øret: ”Pssst... har du hørt det sidste nye om Kongen?! Det siges at han...”*

Sladder og Rygter giver dig muligheden for at høre forskellige rygter om emner i Fauntasia, primært relateret til Sværddyb. Det foregår således, at du inden spilstart vil få udleveret nogle rygter som gradvist bliver enten flere (eller bedre) jo højere du køber op i evnen.

**Smede:**
*Smedemesteren trak med tangen det glødende stål fra essens varme kul og placerede det sikkert på amboltens nypolerede overflade. Med det samme begyndte lærlingen at hamre løs med en stor forhammer. Sveden piblede af dem, mens den rytmiske lyd af hammerslag ringede på stål og ambolt, og lugten af varmt metal og afsvedne hår bredte sig i værkstedet. Med tålmodighed og omhu skulle de nok smede et mægtigt sværd til den hjemkomne ridder af Gråmose.*
Smede giver dig muligheden for at smede. Smede kræver at du har en hammer, hvor du så i ti minutter rollespiller at smede. Derudover kan du reparere ødelagte rustninger og våben. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Herefter kan du via evnen forbedre et våben, så det giver +1 skade (varer resten af spilgangen).

**Snigmord:**

*Pludselig faldt Fader Nix forover med øjnene rullende mod himlen, og han blev kort efter undersøgt af de nærmeste folk i byen: et enkelt knivstik i ryggen. Sandheden om hans død spredte sig hurtigt i Sværddyb By, da kun en meget erfaren snigmorder kunne stå bag…*
Snigmord giver dig muligheden for at snigmyrde folk lydløst. Snigmord kræver at du lister uopdaget ind på offeret bagfra, hvorefter du så fører en kniv henover personens brystkasse, lige under halsen, og hvisker ”snigmord” – herefter er personen død. Hvis offeret sover, er bevidstløs, bundet eller på anden måde pacificeret kan du snigmyrde personen ved blot at føre kniven hen over personens brystkasse og hviske ”snigmord”. Husk at folk med rustning der dækker halsen ikke kan snigmyrdes og at Snigmord ikke kan bruges i kamp!

**Sygdomsimmunitet:**
*Alle borgerne i Sværddyb By lå på ryggen og hostede og hakkede; de var alle blevet smittet med Gammelmandshosten. Alle, undtagen lægen, der havde formået at modstå sygdommen pga. sit formidable helbred.*
Sygdomsimmunitet giver dig muligheden for at modstå sygdomme, og du kan modstå sygdomme på det samme niveau eller lavere som du har i Sygdomsimmunitet.

**Træfældning:**
*Sigurd var udmattet af at have svunget øksen hele dagen. En mil længere inde i skoven havde han fundet nogle høje, slanke bøgetræer. Han ville først være hjemme igen efter skumring, lang tid efter de andre skovhuggere. Sigurd støttede sig til øksen et øjeblik og tillod sig et lille smil. Det gjorde ikke noget. Han vidste, at tømreren ville betale dobbelt for de gode træer.*
Træfældning giver dig muligheden for at fælde træer. Træfældning kræver, at du enten har en økse eller en sav samt en kurv, hvor du så i 10 minutter rollespiller at fælde træer og hugge dem til brænde. Herefter går du til Døden og får 1 ressource. Husk at du kun kan bruge evnen én gang pr. spilgang!

**Tømre:**

*Byens tømrer, Erik ”Træbyggeren”, havde en travl dag foran sig. Han skulle både ud og udpege de næste træer, der skulle fældes, hugge dem til, han allerede havde, reparere den sydlige mur, og, hvis tiden var til det, bygge videre på kroens halvfærdige tag. Erik varmede sig ved tanken om den høje hyre han havde forhandlet sig frem til, spiste sin morgenmad og drog af sted.*

Tømre giver dig muligheden for at tømre. Tømre kræver, at du har en sav eller en lille kniv, hvor du så i ti minutter rollespiller at arbejde med træ. Derudover kan du reparere ødelagte skjolde. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Herefter kan du via evnen forbedre et skjold så det kan modstå den første ”Skjoldeknus” der bliver kastet på det.

**Udholdenhed:**
*Thorkil Runeskjold blev frontalt ramt af orkens økse, et slag der ellers ville have kløvet et menneske i to. Han tørrede lidt blod fra mundvigen og så orken direkte i øjnene...*
Udholdenhed giver dig muligheden for at gøre din rolle fysisk stærkere. Der findes Udholdenhed Kroppen, Udholdenhed Armene og Udholdenhed Benene. Eksempel: Du har, som menneske, købt Udholdenhed (Krop) 1 og Udholdenhed (Arm) 1 – du har derfor nu 2/2/1 i KropsPoint, udover rustning, magi, flydende livspoint, osv.

**Urtekundskab:**
*”Dette her...”, sagde Holgo og holdt en plante op ”kaldes “Uglens Øjne”. Han skar den af med sin urtekniv og puttede forsigtigt planten i lommen.*
Urtekundskab giver dig muligheden for at finde urter i naturen. Alle urter læres til træning eller ingame. Urtekundskab kræver at du har en lille kniv, hvor du så i ti minutter rollespiller at gå ude i naturen og lede efter urter. Herefter går du til Døden og får 1 valgfri urt på tilsvarende niveau eller lavere som du har i evnen. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Bemærk at du kun kan finde urter på det niveau eller lavere som du har i Urtekundskab, og at du desuden også kan identificere urter på det samme eller lavere niveau som du selv har.

**Åbne Låse:**
*Skyggeklinge rodede lidt yderligere med låsen, og kort efter rejste han sig op og sparkede til kassen, hvorefter låsen sprang op, efterfulgt af et bredt grin fra mestertyven.*

Åbne Låse giver dig muligheden for at åbne låse. Åbne låse kræver, at du foran en låst ting i to minutter rollespiller, at du forsøger at dirke låsen åben. Såfremt låsens niveau er tilsvarende eller lavere end dit, åbnes den. Husk at du skal have 1 ressource for at kunne bruge evnen! Bemærk at visse låse kan have kastet formularen ”Forstærk Lås” på sig, og i så fald kan de ikke åbnes.